FANTACIENCIA

ENCICLOPEDIA DE LA FANTASIA CIENCIA Y FUTURO

El hospital del espacio (2)

Contiene un Poster coleccionable

31

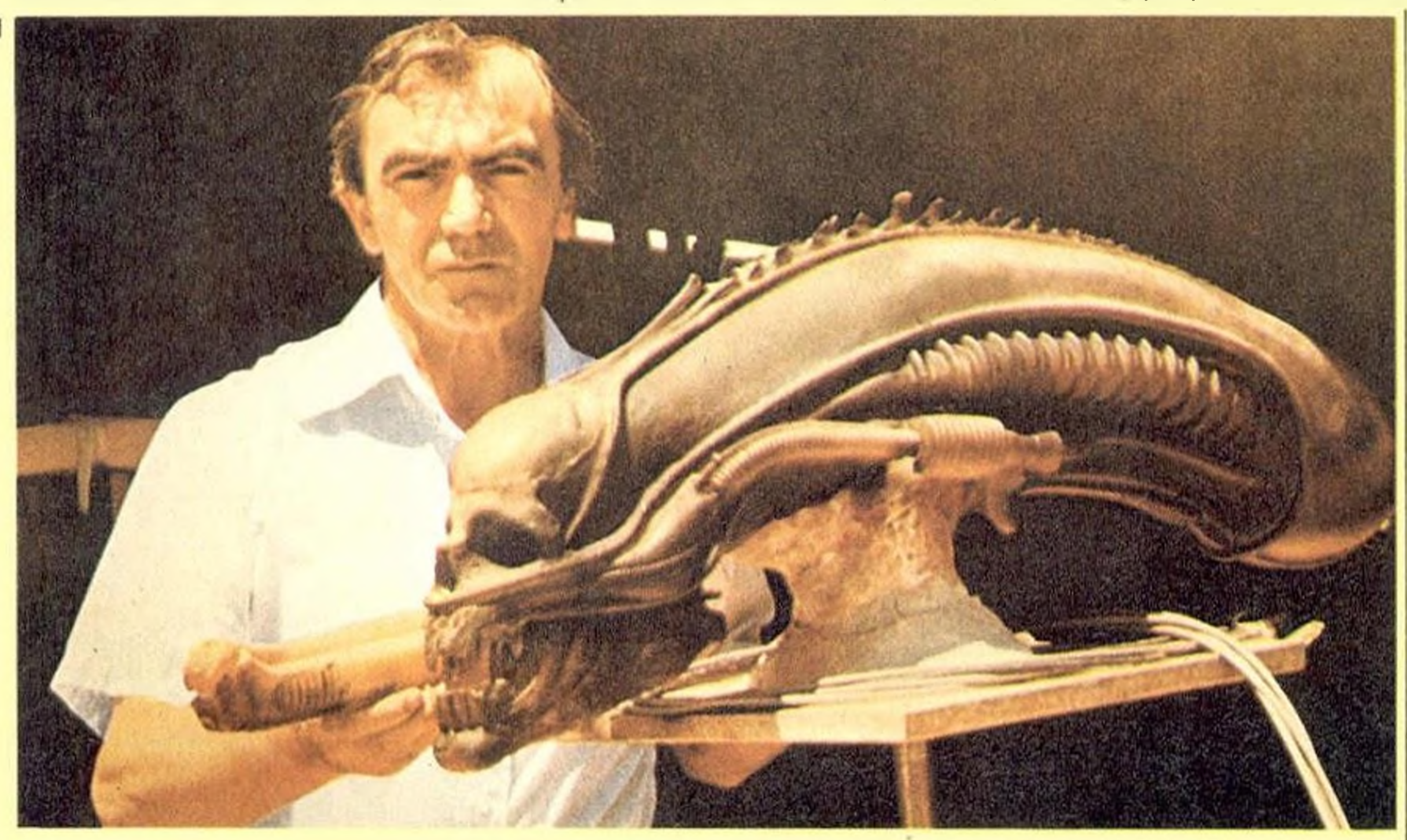
EGC EDICIONES

110 ptas.

Trucos y efectos especiales en el cine de ciencia-ficción y fantasy

El truco y el efecto especial nacen con el advenimiento del cine. En los primeros años de este siglo ya actuaba en Francia un cineasta que será recordado por todos como el "padre" de la moderna cinematografía de ciencia-ficción y otras, su nombre era Georges Melies. Llamado "el mago de Montronil" por la habilidad y originalidad de sus trucos, los resultados que obtuvo en el campo de los efectos visuales son la base de los otros, espectaculares, de **Star Wars** ("La guerra de las galaxias"), 1977, **Close Encouters of Third Kind**, 1977 ("Encuentros cercanos en la tercera fase") **Star Trek the Motion Picture**, 1980, y todo el ciclo de los films de **Sinbad** realizado por Ray Harruhausen. Generalmente se habla de manera indiscriminada de trucos y efectos especiales, pero sería más correcto referirse a los primeros en el caso de una máscara o truco facial, y a los segundos para las superposiciones o las imágenes del espacio. El efecto especial tal vez más usado es la "matte": se trata de una técnica para obtener la inserción en un encuadramiento del natural de estructuras fijas inexistentes (montañas, palacios, árboles, nubes...). Se realiza de varias maneras. Las más difundidas son las "matte painting" o "glass painting"; en ellas la estructura se pinta en una tira de vidrio, de más o menos un metro de lado colocada entre el tomavistas y el fondo vivo, y la "matte" verdadera, en la que durante las tomas se cubre una sección del objetivo para evitar impresionar la película, que será usada para la inserción del modelo o del dibujo sucesivamente. Un ejemplo de esta técnica puede encontrarse en

1



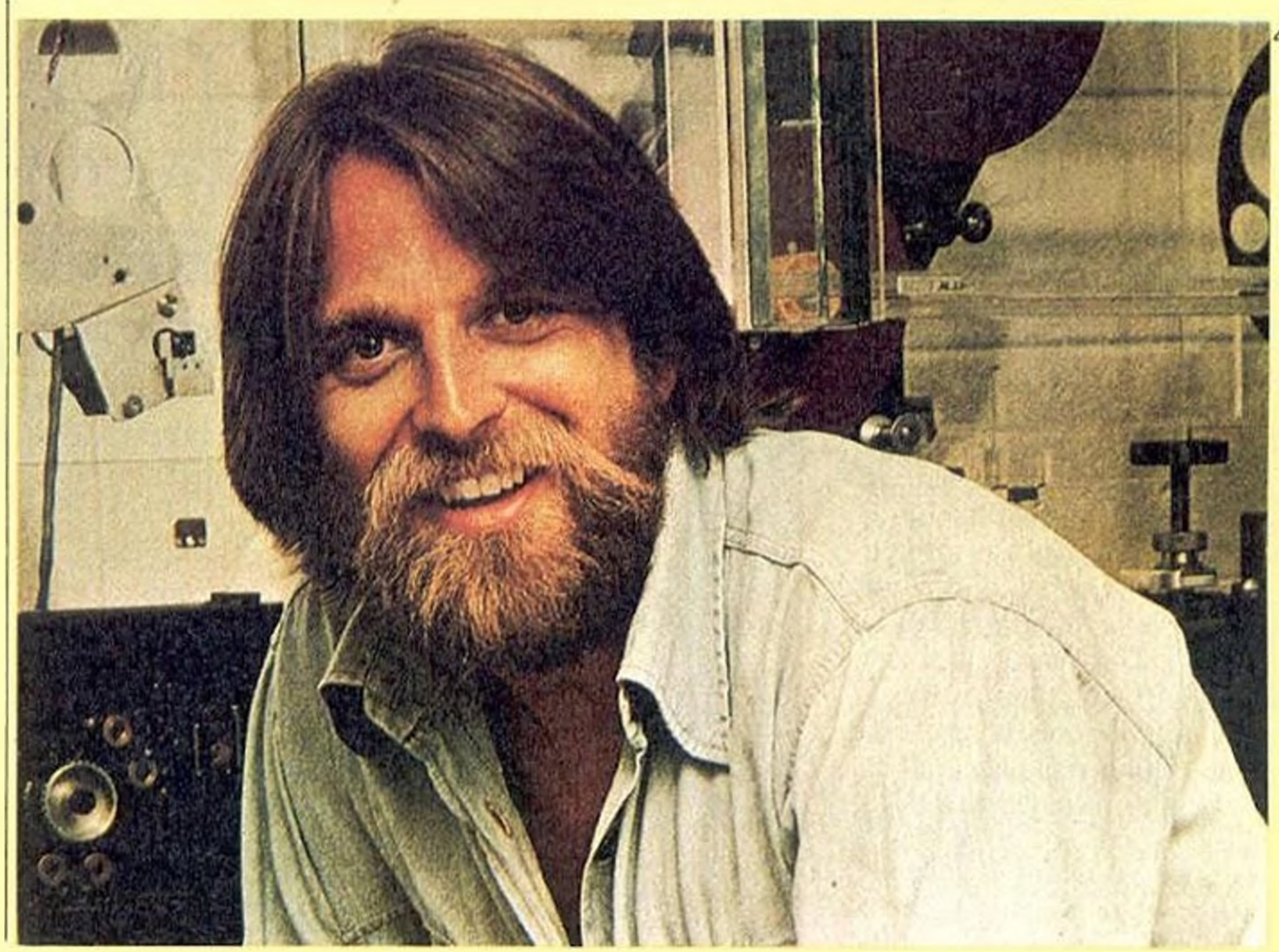
2



■ 1 - Entre los técnicos de los trucos y de los efectos especiales del cine de ciencia-ficción debe recordarse entre otros, al italiano Carlo Rambaldi. Realizador del gigantesco "King Kong", 1977, del homónimo film producido por De Laurentis, sus mejores resultados los consiguió en la máscara del "monstruo" de "Alien", 1980, donde sus cualidades artísticas pudieron expresarse libres de cualquier limitación de producción. También de Rambaldi son las máscaras de los extraterrestres del film de Steven Spielberg, "Closed Encounters of the Third Kind" ("Encuentros cercanos en la tercera fase"), 1977 ■ 2 - Hans Rudi Giger es un joven artista suizo que se reveló en 1980 gracias a las escenografías y a la creación del monstruo del film "Alien", 1980, de Ridley Scott. Sus creaciones arquitectónicas para el film "Dune" confirman además la neta tendencia del autor a un tipo de imagen que él mismo define de biomecánica por la curiosa mezcla entre estructura orgánica e inorgánica.

3

■ 3 - El "Wookie" Chewbacca (en cuya peluda máscara está oculto el actor estadounidense Peter Mayhew) es uno de los personajes notables del ahora famoso cuarteto de "La guerra de las galaxias" (los otros son Luke Skywalker, la princesa Leja y el pirata leal y valiente Han Solo). El traje de Chewbacca es de John Mollo que diseñó todo el vestuario de "La guerra de las galaxias", ganando con el mismo un Oscar. ■ 4 - Entre los realizadores de efectos especiales hay uno que por la originalidad de sus creaciones y la eficacia de sus encuadres puede considerarse con razón entre los artífices más valiosos: el estadounidense John Dykstra. En el curso de su carrera ha realizado los "trucos" de muchísimos films fantásticos entre ellos "La guerra de las galaxias", 1977, de Lucas, y "Batllestar Galactica", 1978.



4

el film **King Kong**, 1933, de Meriam C. Cooper y Ernest B. Schoedsack. Del mismo tipo es otro efecto especial, el del "travelling matte": se trata de la inserción de objetos o personas en movimiento. Se realiza utilizando en el estudio fondos de colores con determinadas condiciones de luz. En una época se usaba el "sodium back lighting" con una pantalla de fondo compuesta por lámparas amarillas.
Una técnica muy usada es la del "blue screen" un fondo azul iluminado por luces naranjas. Gracias a complicados procesos de separación del color se obtienen varios trozos de película "para encajar" en los que los elementos diferentes se hacen coincidir. Aunque de gran efecto, el proceso es aún difícil, complicado y muy costoso. Un truco visual muy apreciado por Alfred Hitchcock —que lo empleó en gran parte de sus películas— es el "back projection" o "transparente": en la práctica se trata de una pantalla sobre la que se proyecta desde atrás una escena y delante de la cual actúan los actores.
La técnica "front projection" fue inventada y patentada por Murray Leinster. En esta técnica se usa una pantalla especial de "scotchlite" que refleja directamenta la luz hacia la fuente. La imagen se proyecta pues, por delante y los actores se encuentran entre el proyector y la pantalla. Por ejemplo las escenas en África de **2001: una odisea en el espacio**, se han hecho todas en el estudio con este sistema proyectando en la pantalla a espalda de los simios una serie de diapositivas realizadas meses antes.
Una técnica posterior es la "rotoscopia" o "imagen aérea": se obtiene con la inserción de reflejos o rayos laser en un encuadre. Las llamaradas de tipo laser se pintan en hojas de celuloide al estilo de los dibujos animados y se superponen en la pantalla pequeña sobre la que se proyecta desde atrás la escena tomada antes. Todo se filma una segunda vez.
Sobre este modelo se hicieron las increíbles batallas estelares de **Star Wars**, 1977, y **The Empire Strike Back** ("El imperio contraataca"), de 1980.
La última en este panorama, pero no en importancia, es la llamada técnica de la "animation" o "stop motion".
Creada por Willis O'Brien para **King Kong**, 1933, y sus continuaciones, fue perfeccionada por un alumno de O'Brien, Ray Harryhausen, que la usó en toda su producción fílmica desde **The Beast from 20.000 Fathoms**, 1953, a **The Clash of the Titan**, 1981. El procedimiento es muy elemental en apariencia: en efecto, se trata de mover paso a paso, fotograma por fotograma, un modelo —de goma y metal— de animal o personaje imaginario (grifo, centauro, dinosaurio, homunculus...) haciéndolo pelear o hablar con los protagonistas de la película filmada en el estudio separadamente. Se trata de una técnica que además de ser muy costosa —cada modelo cuesta miles de dólares— requiere infinito amor y paciencia.
En lo que concierne a los "trucos" verdaderos, se trata de elaboraciones faciales a menudo complicadísimas, cuya puesta en acción en algunos casos requiere hasta una jornada entera. Su realización puede producirse de dos maneras o a través de una infraestructura de plástico y metal donde el actor "entra" en el momento de filmar la escena. Es éste el caso de Robbie de **Forbidden Planet** ("El planeta prohibido"), 1956 o del Klatu de **The Day the Earth Stood Still** ("Ultimátum a la Tierra"), 1951. A veces se recurre a una plástica facial reversible —también en algunos casos muy dolorosa— que recrea la imagen del monstruo o criatura requerida por el guión. (s.g.)

5

6



7



9

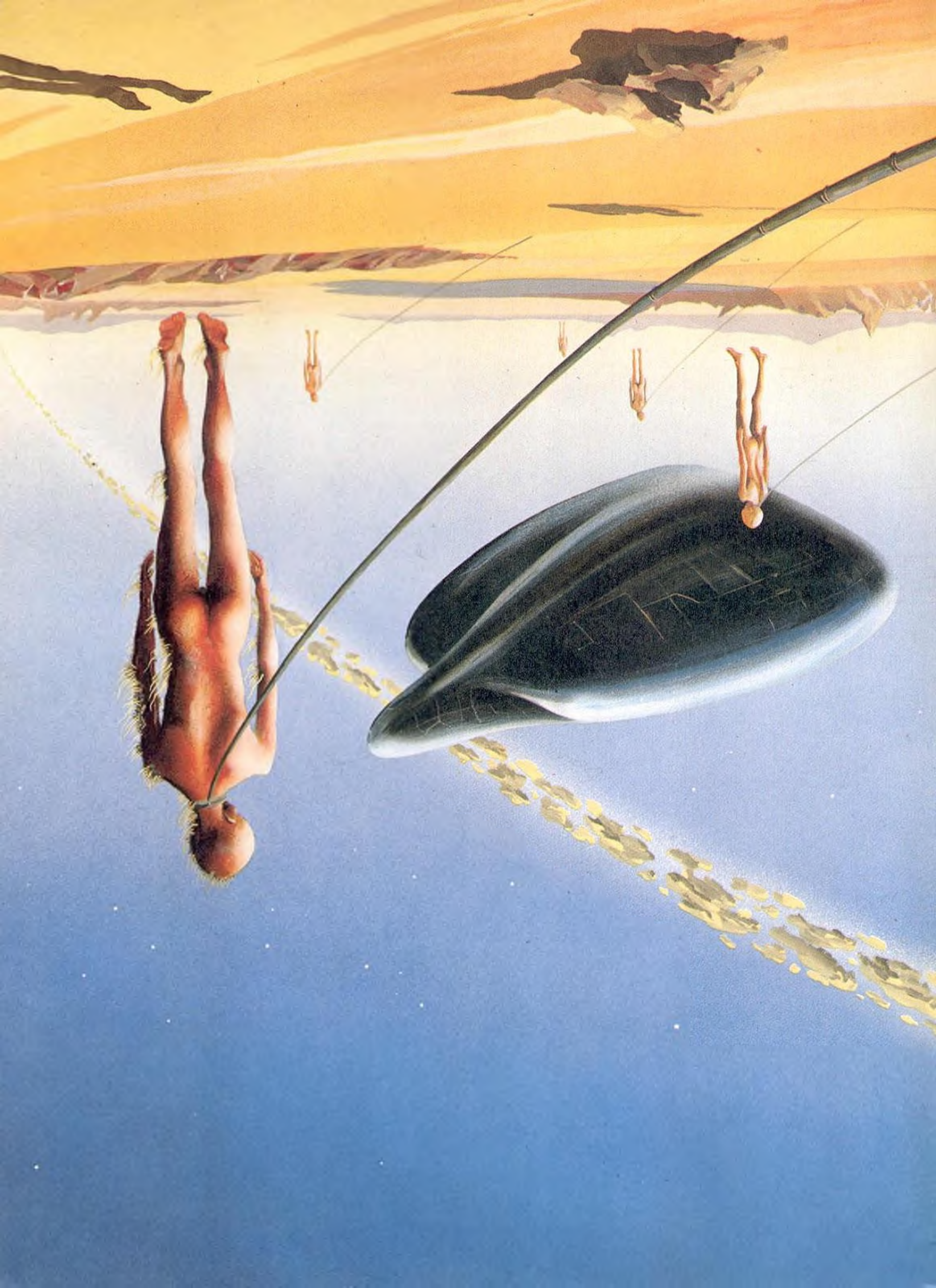
■ 5 - Un modelo en pequeñas dimensiones (unos 30 x 80 x 60 cm) puede convertirse gracias a un "truco" cinematográfico en un poderoso astroacorzado de un largo aparente de varios kilómetros. Un ejemplo de este tipo lo encontramos en "El imperio contraataca", 1980, de Lucas, film, continuación de "La guerra de las galaxias", 1977. El juego de aumento se produce exclusivamente por el uso de especiales y complicadísimos artefactos de tomas cercanas. ■ 6 - Uno de los efectos" cinematográficos de mayor eficacia es el que resulta del uso de la técnica de la "stop-motion", el difícil arte de componer una escena moviendo fotograma por fotograma un costosísimo y complejo modelo de sólo unos diez centímetros de alto. Inauguró la gran época de esta técnica Willis O'Brian, en 1933, al realizar los óptimos efectos especiales del film de Merian Cooper y Ernest B. Schoedsack, "King Kong". Gracias a las enseñanzas de este maestro, un joven talento, Ray Harryhausen, emprenderá con brillantes resultados esta difícil carrera. ■ 7 - El severo y poderoso Yoda, Maestro de los Caballeros Jedi y custodio de las misteriosa "Fuerza" que confiere a los seleccionadísimos Jedi poderes sobrehumanos. Este fascinante personaje aparece en el film "El imperio contraataca" segundo episodio, de "La guerra de las galaxias", es también un muñeco maniobrado por Frank Oz, creador de los famosos muñecos "Muppetts" y a su vez actor. ■ 9 - Pionero en el campo del cine fantástico, Mario Bava –desaparecido prematuramente en la primavera-verano de 1980– siempre trató de obtener lo mejor en sus producciones utilizando trucos y efectos especiales a menudo de vanguardia para Italia. Si sus obras han sido con frecuencia mal conocidas por los críticos debe imputarse a los limitados medios de los que disponía para la realización de sus films.

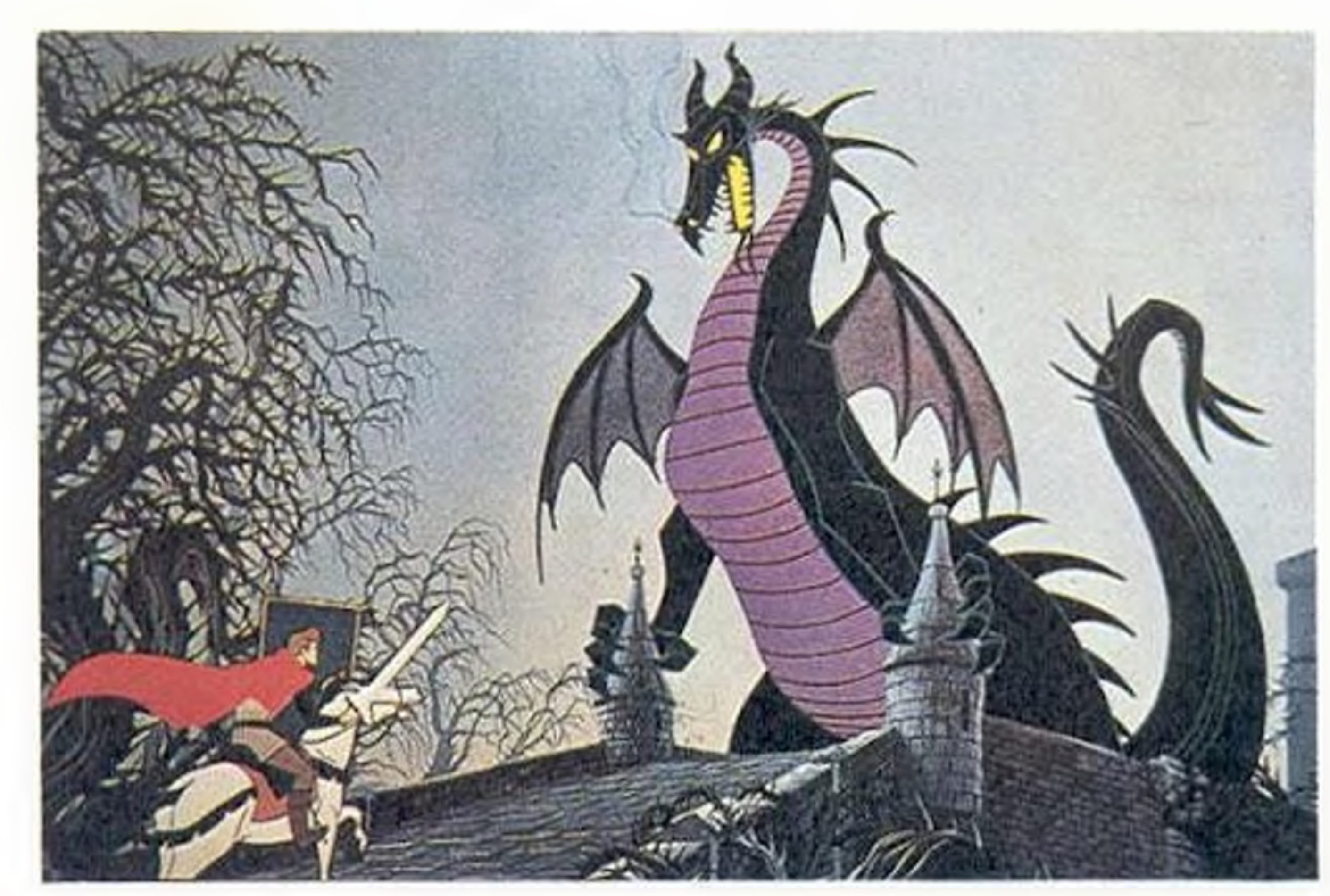
8



■ 8 - En esta rara imagen de "Earth versus the Flying Saucers", 1956, dirigido por Fred F. Sears, vemos cómo los dos encargados de los efectos especiales –Ray Harryhausen y Russ Kelley– superponen el Capitolio norteamericano la imagen de dos modelos de discos volantes en la fase de aterrizaje.

En la página siguiente: La imagen ya no es tranquilizadora. Hace pensar en un poder absoluto, árbitro de los destinos de un pueblo oprimido, tal vez de todo un universo en el cual el ser viviente nace para favorecer tal vez cuáles y cuántas perversas finalidades. ¿Dónde y cuándo se producirá esto? Ardua pregunta. Pero la respuesta es aún más ardua. *(Il. de Colin Hay.)*





Derecha: Del film "La bella durmiente del bosque", de Walt Disney: el dragón asesino contra el valiente e indómito príncipe lucha con coraje. La fantasía a menudo es un cuento de hadas para los niños o para los lectores capaces de no olvidar su juventud.

Abajo: El monstruo del film "Alien" símbolo de la incomunicabilidad más sombría entre las criaturas del espacio, en la dramática y liberadora escena en la que es catapultada fuera de la nave de salvataje en la que se refugió, la única superviviente de la tripulación de la astronave "Nostromo", al mando de Ripley.

CUADRO DE LAS BIOLOGIAS EXTRATERRESTRES

Planetas habitados del ciclo "Viagens Interplanetarias"

Estrella primaria	Planeta	Habitantes
Sol	Tierra	Terrestres
	Marte	Seres similares a insectos a los que se alude sólo de paso en seis relatos.
Tau Ceti	Vishnu	Romelos — nativos simiescos con seis piernas. Dzleros — nativos centauroides casi siempre en guerra con los romelos.
	Krishna	Krishnianos ya descritos; además especies más primitivas, con cola larga y corta en regiones lejanas o inhóspitas.
	Ganesha	No hay nativos sensibles.
	Indra	No hay nativos sensibles.
Proción	Osiris	Sha'akhfa seres inteligentes similares a tiranosauros, de unos dos metros de alto, emotivamente muy tensos, dotados de poderes semihipnóticos y con economía de tipo capitalista.
	Thoth	Pequeños y ágiles topos-simios con siete dedos que gozan de merecida fama de agudos comerciantes.
	Isis	Seres en forma de elefante provistos de probóscide, pero privados de manos.
Sirio	Sirio IX	Seres similares a hormigas con economía comunista.
No denominado a menos que se trate de Epsilon Eridani	Thor	"Hombres avestruz" con voces de morsa. Un continente colonizado por terrestres, fuente de rompecabezas para los thorianos.
Lalande 21185	Ormazd	Avtinos-humanoides altos y de piel rosada que maduran sexualmente sólo con una dieta de carne.
		Arshul — una especie estrechamente unida a los avtinos y en guerra con ellos.



Derecha: Gamera, la tortuga prehistórica proveniente de los espacios arcanos. Es la protagonista de una saga del cine fantástico japonés.



viene del fascículo anterior pág. 478

FGLI - Enormes criaturas elefantinas provenientes de Traltha que en simbiosis con el **OTSB**, una minúscula pero no inteligente criatura, son los mejores cirujanos de la galaxia. El OTSB es casi completamente obtuso a menos que viva en simbiosis con un tralthano.

FROB - Un ser bajo y achaparrado inmensamente fuerte proveniente de Hudlor, recuerda vagamente a un armadillo, dotado de una caparazón flexible. Absorbe el alimento directamente de la atmósfera de su planeta nativo, cuya presión atmosférica es siete veces la de la Tierra y cuya gravedad es el cuádruple de la terrestre.

GKNM - Estadio de crisálida similar a los DBLF, con un cuerpo cilíndrico ligeramente huesudo, dotado de fuerte musculatura y de cinco pares de tentáculos. Su estadio final es un ser ovíparo que respira oxígeno y que se asemeja a una libélula.

GLNO - Un ser proveniente de Cinrus, similar a un insecto, con seis piernas y provisto de exoesqueleto, dotado de facultades empáticas. Es increíblemente frágil y tiene un aspecto extremadamente torpe, ya que la gravedad a la que está acostumbrado es sólo una duodécima de la terrestre.

LSVO - Una pequeña frágil criatura en forma de pájaro que vive en un mundo de baja gravedad.

MSVK - También habituada a una baja gravedad, se asemeja vagamente a la cigueña, posee tres pies y está habituada a una atmósfera densa, casi opaca.

PVSJ - Seres espinosos y membranosos similares a las arañas, respiran cloro, provienen de Illensa.

QCQL - Respiran una niebla altamente corrosiva, viven bajo el sol feroz, de color azul, actínico.

SNLU - Un frío respirador de metano.



Derecha: Gaos, uno de los tantos monstruos animales extraterrestres del cine japonés.

SRTT - Un ser amébico que puede estirar cualquier miembro, órgano de sentido o integumento requerido por un ambiente particular. Evolucionó en un planeta de órbita excéntrica en el que los cambios geológicos, climáticos y la temperatura eran tales que requerían adaptabilidad para la supervivencia. Esta especie tiene una vida muy larga y se reproduce asexuadamente con gran dolor y largos intervalos, mediante un proceso de brote y separación. Parte del cuerpo y de la estructura cerebral se transfieren completamente al cuerpo más joven. No es un traspaso consciente de memoria, pero conserva cierto número de recuerdos inconscientes que llegan hasta 50.000 años atrás.

TLTU - Un respirador de vapor recalentado a 500° C.

TRLH - Un respirador de gas extremadamente venenoso para los seres humanos, provistos de cuatro piernas de movimiento simple, con una delgada caparazón y una cabeza ligeramente huesuda con dos ojos y dos bocas protáctiles.

VTXM - Una ser radiactivo muy pequeño proveniente de Telfi.

VUXG - Una criatura con algunas facultades paranormales, capaces de convertir prácticamente cualquier sustancia en energía para sus exigencias físicas y que está en condiciones de adaptarse a cualquier ambiente. Goza también de una casual capacidad precognitiva que prefiere aplicar a las poblaciones más que a los individuos. De aspecto puede ser parangonada con una ciruela pasa.

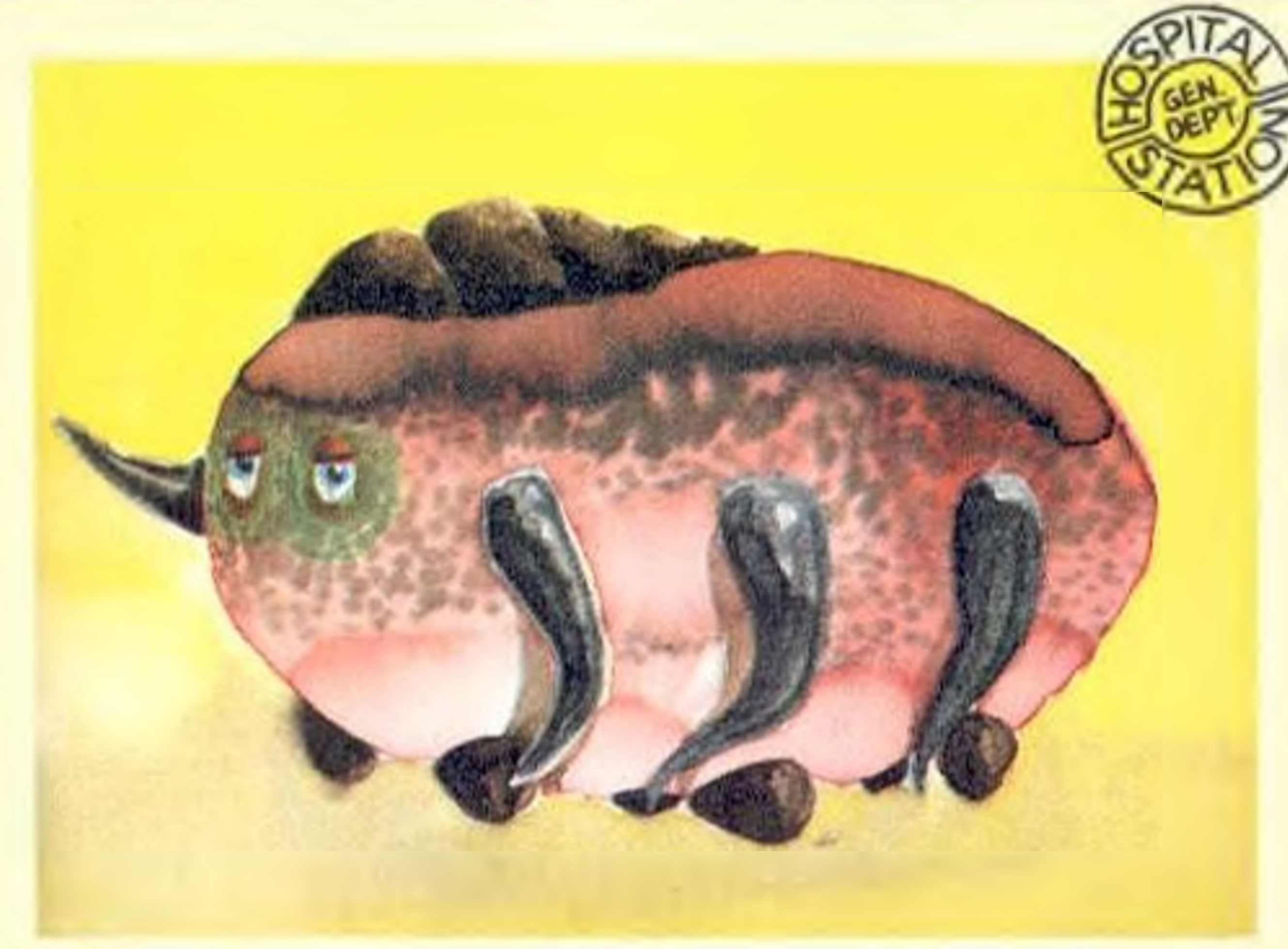


Del archivo de un hospital del espacio

6 CASOS CLINICOS

recogidos e ilustrados por FERRUCCIO ALESSANDRI

1



HOSPITAL STATION GEN. DEPT

SECT. 12

Clasificación

para fisiologia
véase cinta
n.° Frob 347/1/2

SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA N.° 321

ENFERMO: Nombre desconocido

RAZA: Hudlariana

CLASIFICACION FISIOLOGICA:

SALIDA EL:

EDAD: Infante

ANAMNESIA: Suspendida en espera de datos de Hudlar

DIAGNOSIS: Síntomas: manchas azules (véase Escala Universal de Colores), rugosidad en la piel, de unos 30 cm. de diámetro. Aparición imprevista. Fuerte e incoercible plurito del paciente.

TERAPIA: Limpieza cuidadosa y continua de las zonas infectadas con un violento chorro de agua que remueve las incrustaciones del compuesto alimentario endurecido, obstruyendo el mecanismo dermatológico absorbente de alimentos.

PROGNOSIS: 1 mes s. c.

NOTAS: El internado es un niño que necesita ser mimado constantemente con caricias de la presión de media tonelada con un aparato especial. El ruido de sirena que emite a intervalos es índice de insatisfacción y exterioriza los estímulos de hambre del enfermo.

2



SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA

ENFERMO: Nombre desconocido

RAZA: Etsubiana

CLASIFICACION FISIOLOGICA:

SALIDA EL: 29-6-UN-12

EDAD: 4.526 años stándards

ANAMNESIA: Ignorada

DIAGNOSIS: Definición no preexist
los DBDG de tipo terrestre. Estado
prenatal de su raza lo induce a disolv

TERAPIA: Experimental. Aterroriza
a este último a reaccionar de su estad

PROGNOSIS: Reservada

NOTAS: Al no conocerse el verdad
mente mimética del mismo como po
a la Oficina de Archivo fotografiar c
luego tratar de reconstruir su aspecto
y computarizados.

3



SECT. 12

Clasificación

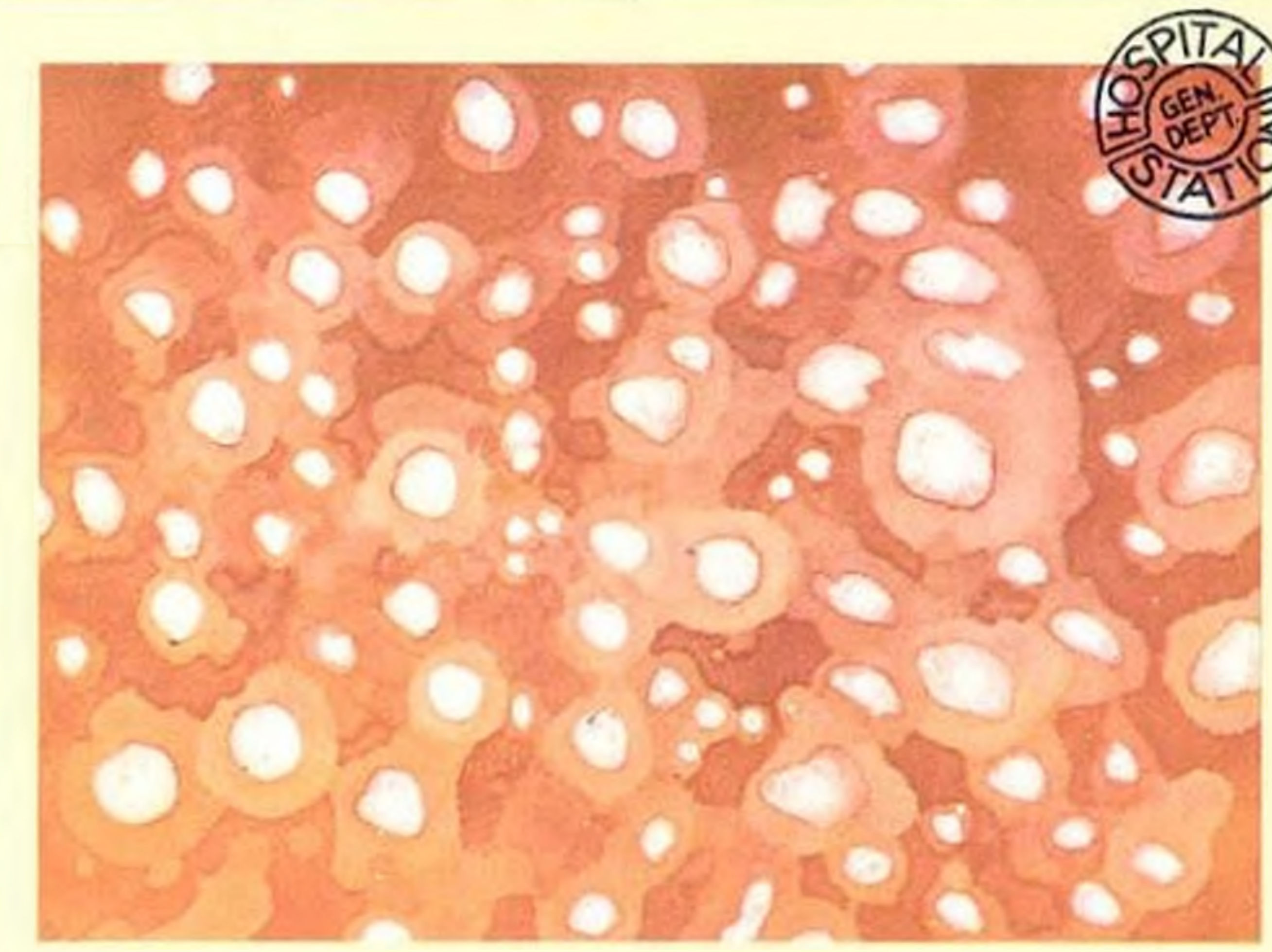
para fisiología
véase cinta
n.° 58/a/1

° 75.395

te. Fenómeno análogo a la demencia precoz de
atatónico. La regresión psiquica hacia el estado
se lentamente en el agua.

lo al último hijo del paciente se trata de inducir
catatónico para correr en defensa de la prole.

aspecto del paciente y por la naturaleza alta-
u avanzado estado de descomposición, se ruega
uno de sus posteriores cambios exteriores para
ediante una sucesiva serie de montajes filtrados



SECT. 12

Clasificación

para fisiología
véase cinta
n.° V/12/a/2

SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA N.° 9.943

ENFERMO: Gestalt de telfos (parcial)

RAZA: Telf IV

CLASIFICACION FISIOLOGICA:

SALIUA EL:

EDAD: Individual: media 15 años unificados; de la gestalt unos 800 años

ANAMNESIA: La naturaleza misma de esta raza (véase cinta n.° V/12/a/2) hace en general a sus individuos exentos de perturbaciones físicas. El grupo internado no es una excepción.

DIAGNOSIS: Gravísima indigestión de rayos duros unida a una superestimulación prolongada del aparato sensorial, particularmente en los centros nerviosos de la dolencia.

TERAPIA: Los internos individuales deben ser colocados en pilas veladas con disminución controlada de la radiactividad, dado que su metabolismo se ha adecuado a las condiciones del accidente (permanencia prolongada cerca del motor atómico de la astronave).

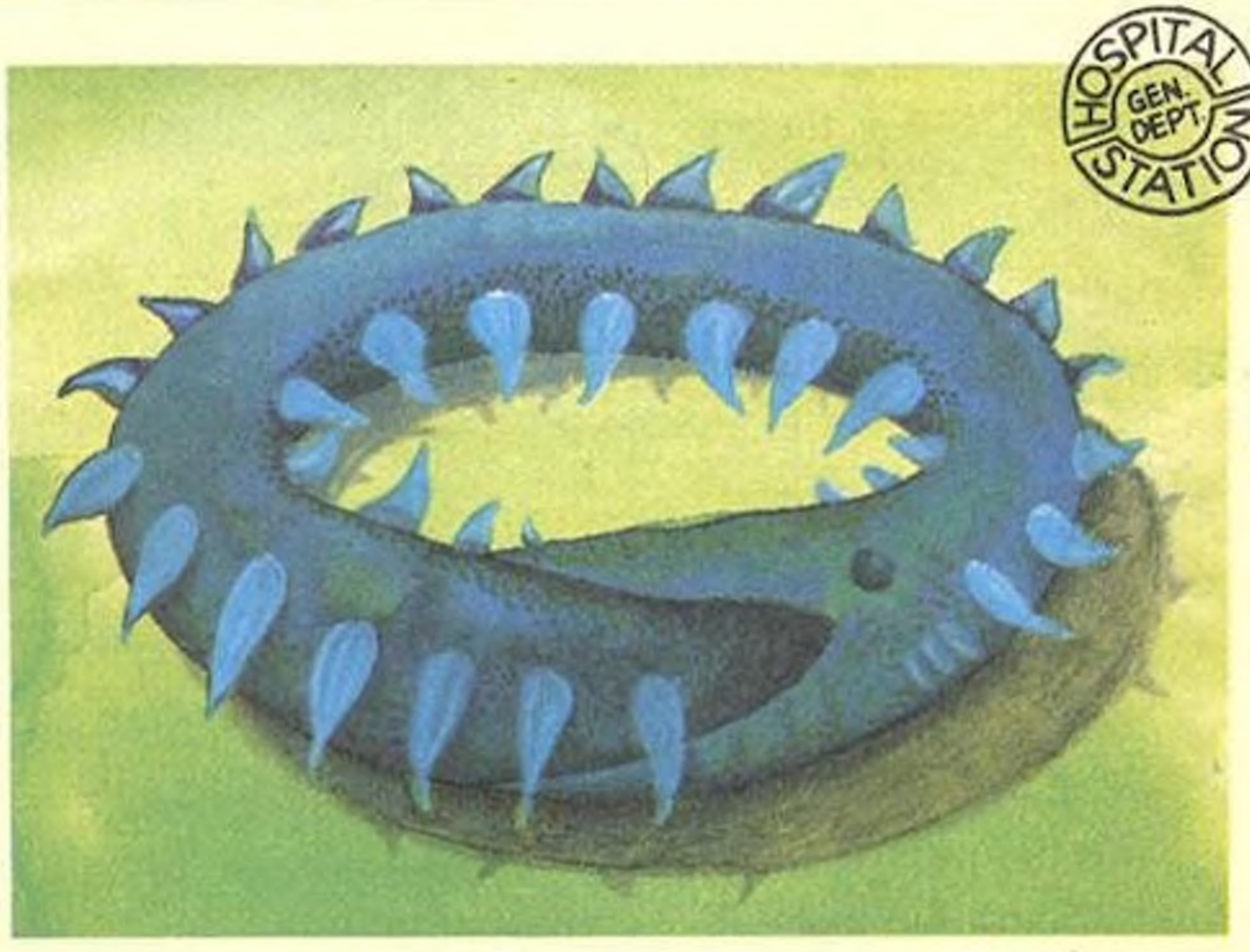
PROGNOSIS: 70% en pocas horas. Los restantes permanecerán inválidos.

NOTAS: Importante; no mantener separados los recipientes cubiertos: la gestalt sufre perturbaciones neuróticas por la separación parcial.

Del archivo de un hospital del espacio

6 CASOS CLINICOS recogidos e ilustrados por FERRUCCIO ALESSANDRI

4



HOSPITAL GEN. DEPT. STATION

SECT. 12

Clasificación

para fisiología
véase cinta
n.° G/a/2

SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA N.° 77.223

ENFERMO: Nombre desconocido

RAZA: Ignorada

CLASIFICACION FISIOLOGICA: GKNM

SALIDA EL:

EDAD: Ignorada

ANAMNESIA: Se considera que el paciente está enfermo porque se lo encontró en aparente estado de coma en un resto de nave ambulancia desconocida.

NOTAS: Acaba de descubrirse que la forma del paciente desconocido no es anular ya que la cola está aprisionada entre las mandíbulas y solidifacada por una excrecencia de supuesto origen canceroso.

5



SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA N

PACIENTE: Tentanak-El

RAZA: Chalder de Chalderescol II

CLASIFICACION FISIOLOGICA:

SALIDA EL: Nunca

EDAD: Unos 600 años stándards

ANAMNESIA: Perfectas condicione
darle de alta del hospital, aparecen
queleto de naturaleza psicosomática.

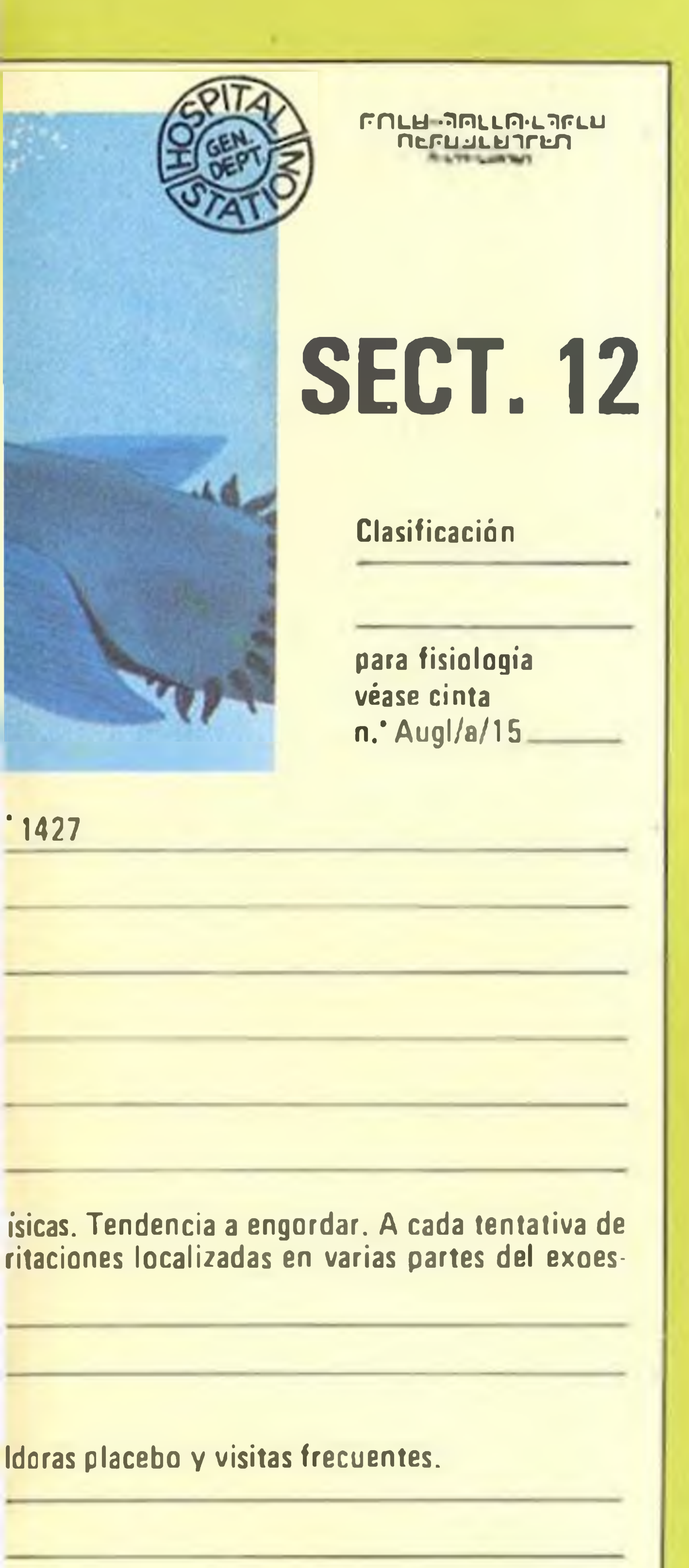
DIAGNOSIS: Hipocondria. Incurabl

TERAPIA: Alimentación abundante.

PROGNOSIS: Se estima la duración

NOTAS: Se recomienda visitas frec
primer nivel y a los estudiantes deseo

6



SECT. 12

Clasificación

para fisiologia
véase cinta
n.° Augl/a/15

° 1427

ísicas. Tendencia a engordar. A cada tentativa de
ritaciones localizadas en varias partes del exoes-

ldoras placebo y visitas frecuentes.

la internación igual a la vida del paciente.

ntes limitadas exclusivamente a los internos del
s de aprender.



SECT. 12

Clasificación

para fisiología
véase cinta
n.° D/1/d-45

SECCION 6 D-F - FICHA CLINICA N.° 11.412

ENFERMO: Emily

RAZA: Neo-brontosauro

CLASIFICACION FISIOLOGICA:

SALIDA EL: 12-4-UN-12

EDAD: 120 años stándards

ANAMNESIA: Normales exantemas de la infancia. Perfecta salud actual. El paciente está en los umbrales raciales de la inteligencia y para la supervivencia es necesario que desarrolle facultades latentes.

DIAGNOSIS: Incapacidad levitatoria.

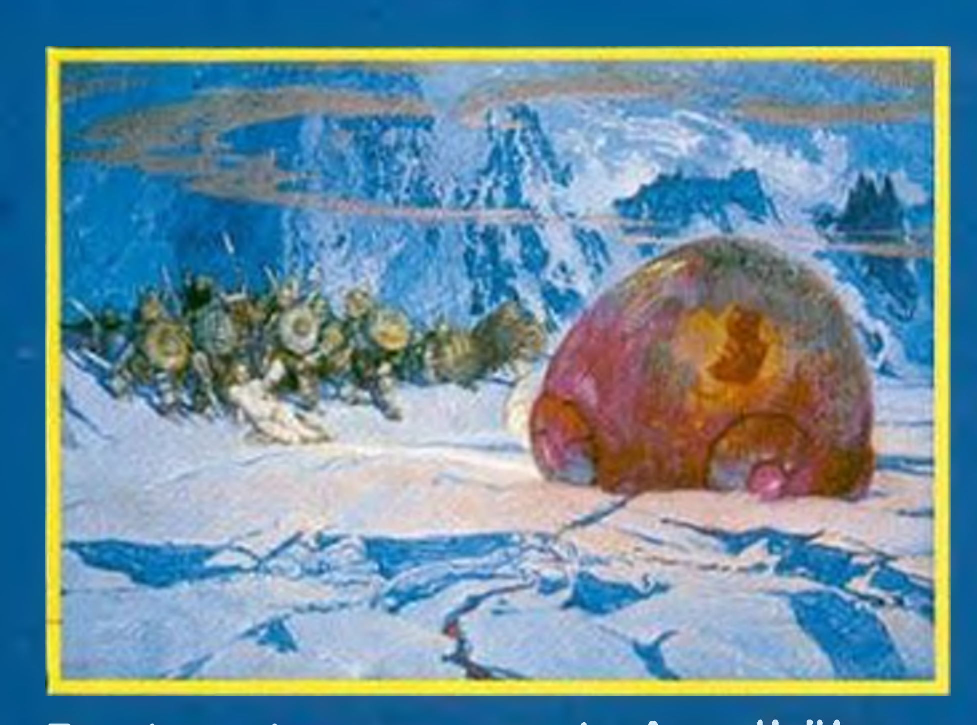
TERAPIA: Administración de ondas psi en la región del encéfalo y en el ganglio nervioso situado en la región de las vértebras sacras.

PROGNOSIS: Reservada, dada la naturaleza experimental de la terapia.

NOTAS: Para la Oficina Dietética: la alimentación diaria del paciente es de tres toneladas y media de hojas de palmera.
Para la Administración: el costo del experimento debe cargarse al UICAZD (Unión Intergaláctica Científica Ayuda Zonas Deprimidas) según los documentos que ya poseen.

Poster Coleccionable 31

ORION CHANGELING



En el modesto museo de Angelhölm aún hoy es posible examinar algunas piezas que se remontan a los comienzos de la civilización nórdica, la fabulada Edad del Hierro. Si el ofrecimiento de una propina moderada no lo ofende, el conserje, un dinámico octogenario de juvenil mirada aguda nos permite penetrar en la sala polvorienta hacia el último piso del vetusto Palacio Comunal, meta de exotéricos peregrinajes cumplidos por pocos cultores de las ciencias místicas y por algún arqueólogo en plan de rapiña hasta el punto de querer controlar en persona noticias e imágenes difundidas sólo en publicaciones especializadas, no sin algún escepticismo y una pizca de ironía.
Los que van al Angelhölm a menudo quedan reducidos a una visita al más conocido Museo de WästaergØtlånd, donde está colocada la pieza más vistosa entre todos los objetos que la tradición quiere unir a la leyenda del "ORION CHANGELIN", el "Pequeño extranjero de Orión". Una estela primitiva en la que es posible distinguir figuras estilizadas dispuestas de manera de sugerir una secuencia de acontecimientos. Aunque esto representa la única pieza de algún valor artístico, los restos conservados en Angelhölm son tal vez considerados de mayor interés, aún en su estado fragmentario, presentándose en algunos casos con connotaciones decididamente sibilinas.

Extractos del catálogo compilado por el profesor Max Ecklund, N.A.S., antes de que algunas de las piezas examinadas en la lista desaparecieran en circunstancias nunca aclaradas:
* N. 3 — Un gran bullón en forma circular dividido en secciones que parten de un disco central. Nada de particular en la forma, que recuerda una flor o un sol estilizado. Notable, en cambio, el material del que está compuesto, en apariencia metálico, pero traslúcido o de colores cambiantes, con dominante púrpura. El análisis químico de un fragmento estableció que en la Tierra no existe ningún mineral o aleación metálica de composición análoga.
* N. 7 — Un cordón, hueco en su interior, similar a un tubo, con unos noventa centímetros de largo. Material elástico, aún flexible. El análisis de una partícula reveló un origen biomineral que nos deja muy perplejos. En estado de notable deterioro.
* N. 8 — Pedazo de una estrella que en su origen debía presentarse similar a la de WästaergØtlånd. En la zona descifrable se describe una criatura humanoide de alto cráneo en punta, en apariencia flotante dentro de una esfera marcada por dos ganchos idénticos a los conservados en este Museo. Mala conservación.
* N. 11 — Un yelmo de típica fabricación escandinava (alrededor del siglo IX d. de C.). Forma insólita que presenta inquietantes analogías con el cráneo del humanoide representado en la estela. Además, también en el yelmo aparece tres veces el bullón ya descrito.
* Con muchas reservas tomamos en consideración la pieza n. 13. Un objeto que podría provocar serias dudas sobre su verdadero origen. Se trata de una hoja en un material que nos aventuraríamos a llamar "plástico", en el que aparece una imagen muy borrosa y en parte obliterada. Tiene toda la apariencia de una fotografía en colores semidestruida por agentes atmosféricos. El paisaje es local. Se entreven vikingos, en actitudes que expresan gran alarma. Entre ellos puede distinguirse parte de una mujer semidesnuda.

No nos parece oportuno en este lugar dar crédito a las múltiples versiones de una antigua leyenda nórdica que habla de un "buque en llamas" que cayó desde las estrellas, de su extraño ocupante, y de cómo esto fue recibido y curado y finalmente de su connubio con una virgen del lugar. Aunque fascinante, la hipótesis de que en el Pequeño extranjero de Orión se pueda reconocer una intervención extraterrestre ha dejado escéptica a la mayoría de los estudiosos que se ocuparon de ella. En la actualidad no existe huella de eventuales descendientes de ese legendario extranjero. Y para quebrar dudas y provocar sueños en las mentes más fantasiosas, sólo queda alguna inidentificable pieza polvorienta en el pequeño, casi desconocido museo de Angelhölm.
La estela rúnica de WästaergØtlånd ha desaparecido, sin huellas de efracción, en enero de 1933, un mes memorable en el que en toda Escandinavia se temía una nueva glaciación.


MUSEO TOTAL LITOLOGICO
SECCION DE WASTÆRGØTLAND
CAMERA 65 N.12
ORION CHANGELING
8 CLN -1
didot 16pt
47 u.s.a. pica 18pt HAAS
he t resistant ME 18 HAAS
A•01 6pt
CA
Order No 728
24
.PACEMATI
heat resistant
728
DIUM
MF
18-CLN
Order
No.
N
47 -14/10 -
PRINTED IN ENGLAND U.S.A Order No
USA 47 -
SPACEMATI
heat resistant



ORION CHANGELING — dibujo de CESARE COLOMBI

